LOUIS & STEFAN MALZ • WOLFGANG PANNING

EDO

TOKYO 1603 - 1868

EXTENSION 1

Le jeu de base EDO est nécessaire pour utiliser cette extension.

Cette extension contient 3 modules qui offrent des variantes au jeu de base EDO. Vous pouvez les utiliser séparément ou selon les combinaisons de votre choix. Vous trouverez également ici tous les accessoires nécessaires pour jouer à EDO et à ses extensions à 5 joueurs. Hormis en ce qui concerne les changements mentionnés, les règles du jeu de base restent les mêmes.

Accessoires pour le 5e joueur
Module 1 : Jiin – Temples bouddhistes
Module 2 : Tokken – Privilèges
Module 3 : Ronin – Samouraï sans maître

Accessoires du 5e joueur

- 5 fonctionnaires
- 1 comptoir commercial
- 7 maisons
- 1 marqueur de score
- 1 résumé du jeu
- 1 échéancier
- 3 cartes autorisation
- 15 pions de ressource
  (5 pour chacune des ressources : riz, pierre et bois)
- 17 Ryo en monnaie
- 3 pions valant chacun 5 ressources

Fonctionnaire

Comptoir commercial

Maison

Marqueur de score

Résumé

Échéancier et cartes autorisation

Ressources

Ryo

Pions de ressources

MISE EN PLACE POUR UNE PARTIE A 5 JOUEURS

• **Modification de l'étape « 1. Mise en place » :**
Utilisez les instructions de mise en place pour 4 joueurs (plateau tourné côté 4 joueurs).

• **Modifications de l'étape « 2. Caches » :**
Toutes les villes ont une table de profit : aucune n'est recouverte.

• **Modifications de l'étape « 5. Position de départ des joueurs » :**
Les dotations sont les mêmes qu'à 4 : toutes les cinq seront donc prises.

REGLES DU JEU

Les règles du jeu ne changent pas.

Module 1 : Jiin – Temples bouddhistes

La construction d'un temple octroie des points de pouvoir et réduit le coût de déplacement.

ACCESSOIRES

- 3 temples dans chacune des 5 couleurs
- 1 extension du résumé des règles dans chacune des 5 couleurs

MISE EN PLACE SUPPLEMENTAIRE

Donnez à chaque joueur 3 temples et l'extension du résumé du jeu correspondant à sa couleur.

REGLES DU JEU

Quand il accomplit une action de **construction,** le joueur peut désormais **bâtir un temple hors des villes** au lieu de bâtir une maison, un comptoir commercial ou une forteresse à l'intérieur de celles-ci.

Les temples ne peuvent être bâtis que sur les cases de forêt, de rizière, de carrière, de fleuve ou de route. **Construire un temple coûte 2 pions bois et 1 pion riz.**

Chaque case ne peut contenir qu'un seul temple.

Comme lors de toute action de construction, un des samouraïs du joueur doit se trouver sur la case en question.

Avantages conférés par le temple :

- **1 point de pouvoir** immédiatement comptabilisé.
- **Le déplacement** des samouraïs du joueur sur les routes directement **reliées** à une case contenant **un de ses propres temples** est désormais **gratuit.** Cet avantage s'applique également aux marchands de ce joueur.

Temple

Extensions du résumé des règles

Cases autorisées pour la construction d'un temple

Forêt *Rizière* *Carrière* *Case de fleuve* *Case de route*

Exemple : le joueur vert a construit un temple sur une case de fleuve. Il peut aussitôt se déplacer gratuitement le long des routes qui y sont reliées.

Module 2 : Tokken – Privilèges

Le shogun a des requêtes spéciales. Il accorde un privilège à chaque joueur qui satisfait l'un de ces besoins.

ACCESSOIRES

- 15 pions requête
- 12 pions privilège
- 1 tableau de privilège
- 2 fonctionnaires noirs

MISE EN PLACE SUPPLEMENTAIRE

Avant de choisir les dotations, mélangez les pions requête et privilège **séparément et face cachée.** Faites-en deux piles distinctes que vous disposerez sur les cases correspondant à leur verso, sur le tableau de privilège.

Révélez **3 pions requête** l'un après l'autre et placez-les sur le plateau en fonction de la direction de la flèche. Procédez de même avec **3 pions privilège.** Révélez également le premier pion de chacune des piles : ce sont les pions à venir.

REGLES DU JEU

Pendant la « **2e phase : résolution des actions** », les joueurs peuvent accéder aux requêtes du shogun plutôt que de résoudre leurs actions.

Pour chaque requête ainsi satisfaite, le joueur reçoit immédiatement 1 point de pouvoir ainsi que le pion privilège placé sous le pion requête correspondant. Retirez le pion requête du jeu. Le joueur conserve le pion privilège face visible devant lui. Il peut désormais l'utiliser une et une seule fois, après quoi il le retire du jeu.

Mettez immédiatement le tableau de privilège à jour.

Les pions requête et privilège montent sur les cases vides selon la direction de leurs propres flèches. Prenez le pion à venir de chaque pile et posez-le à côté de sa pile. Révélez le premier pion de chaque pile, qui devient le nouveau pion à venir. Quand la pile de **pions privilège** est **épuisée,** il reste des requêtes, mais celles-ci ne confèrent plus de privilège : quand un joueur les réalise, il **ne gagne que 1 point de pouvoir.**

Détails des requêtes :

1. **Les requêtes de produits de luxe locaux ne peuvent être satisfaites qu'au moyen de l'action « commerce ».** Au lieu de bénéficier de l'échange mentionné sur la carte marchand, le joueur peut gagner le privilège en payant le prix indiqué sur le pion requête. On ne tient pas compte des comptoirs commerciaux dans ce cas.

Pion requête (verso)

Pion requête (recto)

Action nécessaire pour répondre à la requête (dans ce cas : action de commerce).

Requête (dans ce cas : porcelaine).

Prix de ce pion (dans ce cas : 10 Ryo et 1 pierre)

Pion privilège (verso)

Pion privilège (recto)

Fonctionnaires

Mise en place du tableau de privilège

Le joueur accède à la requête en payant et obtient le privilège ainsi que 1 point de pouvoir.

Ensuite, les pions montent dans les cases vides.

2. Les requêtes de produits de luxe locaux ne peuvent être satisfaites qu'au moyen de l'action « voyage ».
Au lieu de poser son fonctionnaire sur un poste frontalier ou de déplacer 1 ou 2 samouraïs, le joueur peut obtenir le pion privilège en payant le prix indiqué sur le pion requête correspondant.

3. Le shogun veut agrandir son palais d'Edo.
Les requêtes d'extension du palais ne peuvent être satisfaites qu'au moyen de l'action « construction », et uniquement à Edo. Au lieu de bâtir une maison ou une forteresse à Edo, le joueur peut obtenir ce privilège en payant le prix indiqué sur le pion requête.

N'oubliez pas que pour effectuer cette action, le joueur doit avoir un samouraï à Edo !

Explication des privilèges :

a) Site de construction privilégié : le joueur bâtit sa nouvelle maison sur le premier site de construction de la ville. Tous les autres bâtiments déjà construits sont décalés d'une case. *À utiliser lors d'une action de construction dans n'importe quelle ville.*

a) Site de construction privilégié

b) Soutien : le joueur recrute l'un des fonctionnaires noirs du shogun et le considère désormais comme l'un des siens. Après avoir résolu son action, le fonctionnaire est retiré du jeu. *À utiliser lors de la phase de planification.*

b) Soutien

c) Commerce : quand il effectue une action de commerce, le joueur peut utiliser l'une des deux offres de la carte marchand posée face visible au sommet de la pile. S'il bénéficie de l'effet d'un comptoir commercial, le joueur peut utiliser deux des offres de son choix parmi celles des deux cartes marchand face visible (celle de la pile et celle en jeu). *À utiliser lors d'une action de commerce.*

c) Commerce

d) Revenus d'une ville : le joueur reçoit immédiatement le revenu issu de la ville de son choix (à l'exception des villes contenant 3 ronin si vous jouez avec l'extension Ronin). *À utiliser à n'importe quel moment durant le tour du joueur.*

d) Revenu d'une ville

e) Ressource : le joueur choisit 1 des deux ressources indiquées et la reçoit (pierre ou bois / pierre ou riz / riz ou bois). *À utiliser à n'importe quel moment durant le tour du joueur. Ce pion privilège ne compte pas dans la limite autorisée pour les ressources tant qu'il n'est pas utilisé !*

e) Ressource

f) Production de ressources : une et une seule fois, un samouraï produit la quantité maximale d'une ressource sans se soucier du nombre de samouraïs situés sur la case correspondante. *À utiliser lors de la résolution de l'action de ressources appropriée.*

f) Production de ressources

Module 3: Ronin – Samouraï sans maître

Les ronin sont des samouraïs sans maître qui demeurent dans les villes et les cases de ressources, handicapant les joueurs. Les ronin se rassemblent de temps à autre durant la partie. Quand ils les dispersent, les joueurs gagnent des points de pouvoir.

ACCESSOIRES

- 3 « ronin » (samouraïs noirs)
- 1 sac de toile
- 7 tuiles de lieu
- 15 pions ronin

MISE EN PLACE SUPPLEMENTAIRE

Avant de choisir les dotations, on place 1 ronin sur une case de ressources de chaque type (forêt, carrière et rizière) non recouverte par un cache. Mettez les 7 tuiles de lieu dans le sac.

REGLES DU JEU

Au début de chaque tour de jeu, avant la phase de planification, le premier joueur doit choisir un ronin qui se déplace.

- Si les 3 ronin sont rassemblés sur la même case ou s'ils se trouvent au contraire sur trois cases séparées, le joueur peut choisir n'importe lequel.
- Si 2 ronin se trouvent sur la même case, c'est forcément le troisième qui se déplace.

Le joueur tire au hasard une tuile de lieu du sac : celle-ci indique sur quel type de case le ronin doit être déplacé. Dans le cas d'une tuile à choix multiple, c'est au joueur de décider dans quel type de lieu ira le ronin (forêt, carrière, rizière ou ville).

Ronin

Sac de toile

Pion ronin

Tuiles de lieu :

1 rizière *1 forêt* *1 carrière* *1 ville* *3 tuiles à choix multiple*

Partie à 2 joueurs

Si vous jouez avec le module ronin, n'utilisez aucun cache pour recouvrir les ressources. Posez un samouraï d'une couleur non utilisée par les joueurs sur chaque case de ressource. Les samouraïs y demeureront jusqu'à la fin de la partie et réduiront la production de ressource de 1.

Illustration 1

Illustration 2

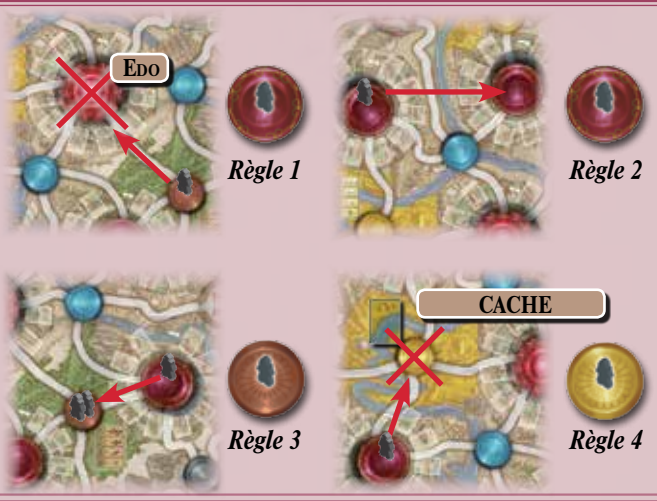
Example:

Illustration 1: le joueur peut choisir de déplacer N'IMPORTE QUEL ronin.

Illustration 2: le joueur est FORCÉ de déplacer le ronin isolé sur la case carrière.

Le joueur déplace alors le ronin choisi en obéissant à ces règles :

1. Le ronin ne peut pas être placé à Edo.
2. Le ronin est forcé de quitter la case où il se trouve actuellement.
3. Si 1 ou 2 autres ronin se trouvent sur une case du type de la tuile de lieu tirée, le ronin choisi doit rejoindre son ou ses homologues, sauf s'il se trouve déjà sur la même case qu'eux (ce qui n'est possible que si les 3 ronin sont rassemblés sur la même case).
4. Le ronin ne peut pas être posé sur une case recouverte par un cache.
5. Si plusieurs cases correspondent aux critères requis, c'est au joueur de choisir sur laquelle ira le ronin.



Règle 1 *Règle 2* *Règle 3* *Règle 4*

Une fois le ronin déplacé, remettez la tuile dans le sac.

Effets des ronin
(sur tous les joueurs)

a) Case de ressources :

Un ronin est considéré comme un samouraï et réduit par conséquent la production.

b) Ville :

- Un ronin unique n'a pas d'effet dans une ville.
- Quand une ville contient 2 ronin, les joueurs ne peuvent plus rien y bâtir.
- Quand une ville contient 3 ronin, les joueurs ne peuvent plus rien y bâtir et elle ne produit plus de revenu.

Repousser un ronin hors d'une case

Les joueurs peuvent repousser les ronin au moyen de l'action « voyage ». On ne peut affecter que 1 fonctionnaire à cette action. Si plusieurs fonctionnaires sont affectés à la carte autorisation, les autres doivent effectuer des actions de « voyage » différentes.

1. Le joueur décide d'abord de quelle case il veut repousser les ronin.
2. Il peut alors déplacer gratuitement jusqu'à 2 de ses propres samouraïs sur cette case.
3. Si les samouraïs du joueur sont plus nombreux que les ronin de cette case, ces derniers sont repoussés. Tirez une tuile de lieu du sac pour chaque ronin repoussé de la sorte, l'un après l'autre, et déplacez-les selon les règles évoquées plus haut.
4. Remettez toutes les tuiles de lieu dans le sac.
5. Le joueur reçoit des pions ronin pour ceux qu'il a repoussés :
   - Aucun pion pour 1 seul ronin repoussé.
   - 1 pion ronin pour 2 ronin repoussés.
   - 2 pions ronin pour 3 ronin repoussés.

Lors du **total final, chaque pion ronin** vaut **1 point de pouvoir.**

Example:
Le joueur bleu ne produit que 2 bois dans cette forêt, car le ronin réduit la production.

Exemple : le joueur bleu choisit la ville contenant 2 ronin et y déplace un de ses samouraïs en payant 1 Ryo…

… puis il y emmène gratuitement deux autres de ses samouraïs.

Exemple : les ronin sont évacués de la ville à cause de la supériorité numérique du joueur (le joueur bleu dans ce cas).